
TODO LO QUE QUIERES SABER SOBRE EL MUNDO POKéMON
¡Gratis!
REVISTA
POKéMON
TM
GUÍA RANGER
¡Nuevos secretos
en la cuarta entr
ertos de
Nintendo
Acción
CONCURSO
Crea tu propio
Pokémon
¡¡YA TENEMOS
GANADORES!!
¡GUÍA DE RECORRIDO!
[2ª]
ENTREGA
POKéMON
PERLA Y DIAMANTE
¡Póster doble de Pokémon Mundo Misterioso!

¿Quieres salir en Cartoon Network por la cara?

academia Cartoon

Entra en www.CartoonNetwork.es y enterate de cómo ser el protagonista de uno de los episodios de nuestra nueva serie.

Patrocinado por





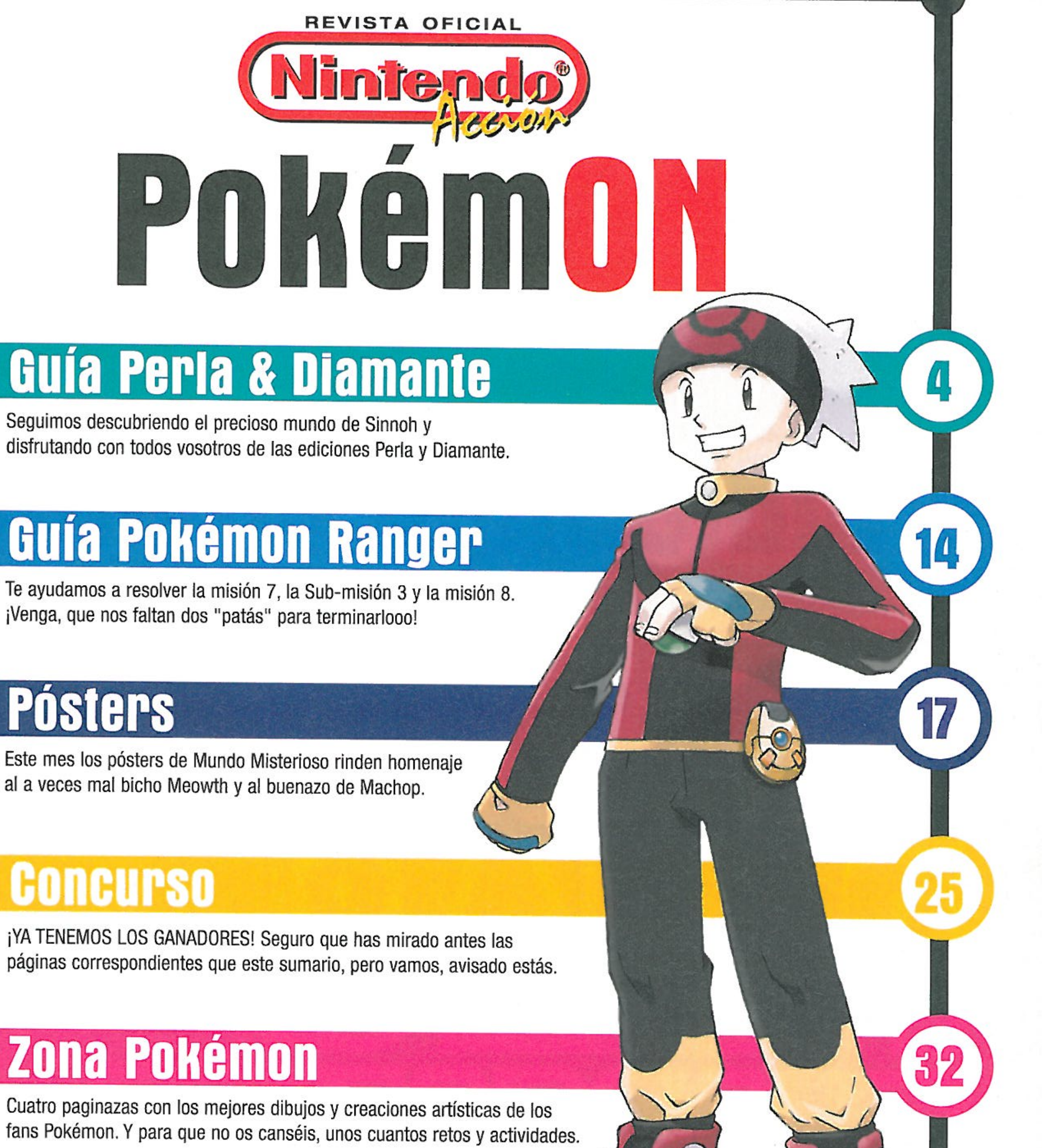
CARTOON NETWORK

Disponible en Digital+, Ono, Telecable, Imagenio, R, Jazztelia TV, Yacomtv y Orange TV

REVISTA OFICIAL

Nintendo Acción

PokémON



QUIÉNES HACEMOS LA REVISTA POKéMON

■ **Director**: Juan Carlos García Díaz •**Directora de Arte**: Susana Lurguie •**Redacción**: Javier Domínguez (Redactor Jefe), Vanessa Carrera (Jefe de Sección) •**Maquetación**: Augusto Varela (Jefe de Maquetación), Patricia Barcenilla •**Secretarias de Redacción**: Ana Torremocha, Mª Jesús Arcones •**Colaboradores**: J.C. Herranz, Javier Miranda

■ **Edita:** AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.

•**Directora General**: Mamen Perera •**Director de Publicaciones de Videojuegos**: Amalio Gómez •**Subdirector General Económico-Financiero**: José Aristondo •**Director de Producción**: Julio Iglesias •**Directora de Distribución y Suscripciones**: Virginia Cabezón •**Director de Sistemas**: Javier del Val •**Subdirectora de Márketing**: Belén Fernández ■ **DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD** •**Director de Ventas**: José E. Colino •**Directora de Ventas**: Mayte Contreras •**Directora de Publicidad**: Mónica Marín •**Jefe de Publicidad**: Rosa Suárez •**Coordinación de Publicidad**: Mónica Saldaña Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632 ■ **REDACCIÓN** C/Santiago de Compostela, 94 - 28035 Madrid •Tel. 902 111 315. Fax: 902 120 448 ■ **Suscripciones** Telf. 902 540 777 Fax: 902 540 111 ■ **Distribución:** Dispaña. Avda. Llano Castellano, 43 2ª planta 28043 Madrid Tel. 914 179 530 ■ **Transporte:** BOYACA. •Tel. 917 478 800 ■ **Imprime:** RUAN. Avda. Industria, 33 28100 Alcobendas (Madrid)

•Depósito Legal: M-25632-2005



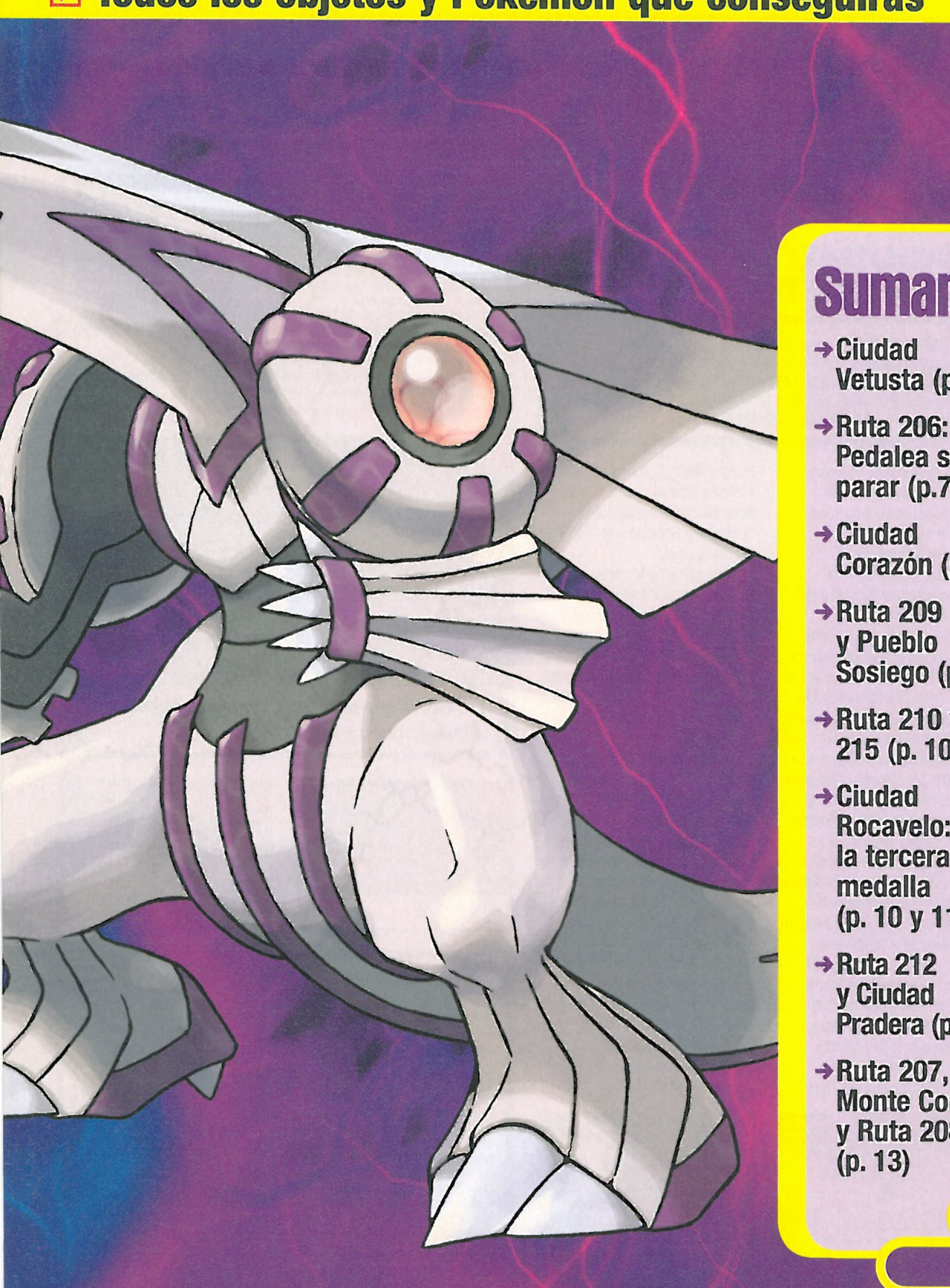
☑ Paso a paso, descubre el mundo de Sinnoh



Guía de recorrido

POKéMON PERLA & DIAMANTE

Prepárate porque esta entrega va a ser muy movida. Ganaremos la Medalla Bosque, visitaremos Ciudad Corazón y su Auditorio, pedalearemos en una bici con cambio de marchas, daremos caña al Equipo Galaxia, visitaremos el Gran Pantano, conseguiremos dos medallas más e iremos a por la quinta.



Sumario

¡A POR LA MEDALLA BOSQUE!

3 CIUDAD VETUSTA

OBJETOS: • Ciudad Vetusta: **INDICADOR AMISTAD** (función Poké-reloj), **MO01** (Corte), **MEDALLA BOSQUE, MT86** (Hierba Lazo), **SUPERPOCIÓN, MT46** (Ladrón), **MÁS PP, BICI, MT67** (Reciclaje), **KIT DE EXPLORADOR**

Nada más llegar a Ciudad Vetusta, dirígete al Centro Pokémon a sanar a tu equipo. Antes de salir, habla con la chica que está cerca del mostrador y obtendrás la función Indicador Amistad del Poké-Reloj [1].

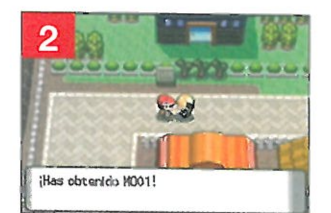
Cuando salgas del Centro Pokémon, da una vuelta por la ciudad y te darás cuenta que el Equipo Galaxia está haciendo de las suyas. Ahora, ve al norte y te encontrarás con Cintia, una entrenadora que te regalará la MO Corte [2]. Cuando Cintia se marche, fíjate que el edificio de al lado pertenece al Equipo Galaxia. Como te puedes imaginar, tienes que entrar a luchar, pero para hacerlo debes usar Corte y sin la Medalla Bosque no podrás, así que ve al sur y entra en el gimnasio.

En el gimnasio de Ciudad Vetusta los entrenadores y el líder usan Pokémon de tipo Planta. Si quieres triunfar, recuerda que los Pokémon de tipo Planta son débiles frente a los ataques de tipo Fuego, Hielo, Veneno, Volador y Bicho. Cuando venzas a la líder Gardenia conseguirás la Medalla Bosque y la MT86 (Hierba Lazo).

Tras ganar la Medalla Bosque, ve al Centro Pokémon a sanar a tu equipo y dirígete al edificio del Equipo Galaxia [3]. En el interior tendrás que combatir piso por piso, pero ten cuidado porque cuando llegues al último te las verás con la Comandante Ceres [4]. Cuando venzas, el Equipo Galaxia se irá de la ciudad, además, habrás liberado al Clefairy del dueño de la Tienda de Bicis. Cuando salgas del edificio, ve corriendo a su tienda porque como agradecimiento a la ayuda prestada regalará una estupenda Bici con marchas.

Antes de irte de Ciudad Vetusta deberías ir a la casa que hay junto al Centro Pokémon y saludar al Hombre Topo [5]. Te dará el Kit de Explorador, un objeto que podrás usar en cualquier ruta para bajar al Subsuelo.

1


2


DATE UN GARBEO

El subsuelo y la base secreta



En Ciudad Vetusta has conocido al Hombre Topo. Él te entregará el Kit de Explorador que te servirá para buscar tesoros o construir una Base Secreta en el Subsuelo de Sinnoh. Cuando te entregue el objeto, vuelve a hablar con él y cumple una por una con todas las misiones que te encargue. Si así lo haces, aprenderás a manejarte por el Subsuelo de Sinnoh, pero lo más importante de todo es que conseguirás un Taladro con el que podrás construir tu Base Secreta. Elige bien la ubicación de tu base, el Taladro tiene un solo uso. Si más adelante necesitas otro, tendrás que buscar a alguno de los montañeros que paran por el Subsuelo y comprárselo.

3


4


5


LÍDER DE GIMNASIO

Gardenia



El equipo de Gardenia lo forman un Cherubi (Planta) y un Turtwig (Planta) de nivel 19 y un Roserade (Planta/Veneno) de nivel 22. Si tu Pokémon de inicio fue Chimchar, ya habrá evolucionado a Monferno y dispondrá de ataques de tipo Fuego que arrasarán al equipo de Gardenia. Si no tienes a Monferno, procura que tu Pokémon de inicio esté sobre el nivel 25 y apóyate también en algún Pokémon de tipo Volador. La recompensa por derrotar a Gardenia es la Medalla Bosque, una medalla con la que podrás usar la MO Corte fuera de un combate. Además, como ya tienes dos medallas, los Pokémon recibidos en un intercambio te obedecerán hasta el nivel 30.

¡A POR LA MEDALLA ADOQUIN!

1 RUTA 206: Pedalea sin parar

OBJETOS: • Ruta 206: REPARTIR EXP. (edificio de acceso), ANTIQUEMAR, SUPERREPEL, FLECHA VEN, BAYA SAFRE (2), CURA TOTAL, BAYA FRAMBU (2)

¡HAZTE CON TODOS!: • Ruta 206: BRONZOR (Acero/Psíquico), KRICKETOT (Bicho), KRICKETUNE (Bicho), PONYTA (Fuego), ZUBAT (Volador/Veneno), STUNKY ((Veneno/Siniestro, sólo edición Diamante), GEODUDE (Roca/Tierra)

Sal de Ciudad Vetusta por el sur y cuando estés en el edificio de acceso a la Ruta 206, no olvides hablar con el ayudante del Profesor Serbal. Te dará Repartir Exp., un objeto que ayudará a tus Pokémon a ganar Puntos de Experiencia.

Nada más entrar en la ruta, empezarás a pedalear y a combatir contra los ciclistas que andan entrenado por el Camino de Bicis [1]. Cuando llegues al final, podrás explorar la parte de baja de la ruta para hacerte con unos cuantos objetos y algún que otro Pokémon. Fíjate que en esta zona hay una cueva llamada Cueva Extravío, aunque hasta que no te hagas con Destello no podrás explorarla [2].

Continúa avanzando rumbo al sur y entra en la Ruta 207.

LOS CONSEJOS DE SERBAL

Repartir experiencia

Si equipas a un Pokémon con el objeto Repartir Exp., conseguirá parte de los Puntos de Experiencia conseguidos en el combate sin participar en él. ¿Quieres ver por ti mismo la efectividad de este objeto? Te propongo un experimento. En Ciudad Pirita hay un chaval que cambia un Machop por un Abra. Si incorporas este Abra en tu equipo, verás que por su nivel y movimientos no sirve para combatir. Sin embargo, si lo equipas con Repartir Exp. y tienes en cuenta que los Pokémon que se consiguen en un intercambio crecen más rápidamente, en muy poco tiempo tendrás un Kadabra temible.









2 RUTA 207, MONTE CORONA Y RUTA 208

OBJETOS: • Ruta 207: BUSCAPELEAS, ZAHORÍ (función Poké-reloj), BAYA ARANJA (2), BAYA ZREZA, BAYA ORAM, POKÉ BALL, SUPERPOCIÓN. • Ruta 208: VELOCIDAD X, POKÉ BALL, P. ESPÍRITU, BAYA LATANO (2), BAYA FRAMBU (2), BAYA ORAM (2), BAYA PINIA (2).

¡HAZTE CON TODOS!: • Ruta 207: GEODUDE (Roca/Tierra), MACHOP (Lucha), ZUBAT (Volador/ Veneno). • Monte Corona: CHINGLING (Psíquico), CLEFFA (Normal), GEODUDE (Roca/Tierra), MEDITITE (Lucha/Psíquico), MACHOP (Lucha), ZUBAT (Noche, Veneno/Volador). • Ruta 208: BIBAREL (Normal/Agua), BIDOOF (Normal), PSYDUCK (Agua), MEDITITE (Lucha/Psíquico), MACHOP (Lucha), ZUBAT (Noche, Veneno/Volador).

Nada más entrar en la Ruta 207 te encontrarás con Maya (o León). Esta vez te entregará el Buscapeleas y la función ZAHORÍ del Poké-reloj. Con el Buscapeleas localizarás a los entrenadores que quieran volver a luchar contigo y con la función ZAHORÍ podrás encontrar objetos ocultos.

Pon rumbo este y camina por la ruta hasta llegar al Monte Corona [1]. La travesía dentro de Monte Corona será corta, aunque tendrás un encuentro interesante con un misterioso personaje. Cuando salgas de Monte Corona estarás en la Ruta 208.

El lugar más interesante de la Ruta 208 es la Casa del Bayólogo. En el interior, si hablas con la niña pequeña, recibirás BUSCABAYAS, una función del Poké-reloj que te permitirá saber dónde hay bayas listas para ser recogidas [2]. La otra chica te venderá abono para acelerar el crecimiento de las bayas y el Bayólogo te regalará una baya. Si vuelves cada día y charlas con él, recibirás más bayas.

Cuando llegues al final de la Ruta 208, verás el edificio de acceso a Ciudad Corazón.





3 CIUDAD CORAZÓN

OBJETOS: • Ciudad Corazón: PURPURINA, POKOCHERA, MT43 (Daño Secreto), MT45 (Atracción), TABLA TERROR, MON. AMULETO.

¡HAZTE CON TODOS!: • Ciudad Corazón: HUEVO POKÉMON (contiene un Happiny).

Nada más entrar en Ciudad Corazón te toparás con el Buneary de Telma, una de las juezas de los Concursos Pokémon [1]. Como has evitado que su Pokémon escape, te dirá si vas al Auditorio Pokémon, agradecerá tu ayuda como es debido. Pero primero, ve al Centro Pokémon a sanar a tu equipo y luego, entra en la casa que hay al lado. Dentro te encontrarás con Tecla, la responsable del Sistema de Almacenamiento de Pokémon.

El Auditorio está al norte de la ciudad, a la derecha del Centro Pokémon. En la puerta del edificio te encontrarás con Fantina, la líder del gimnasio del Ciudad Corazón [2]. Cuando termines de hablar con ella, sabrás que hasta que no tengas más medallas, no podrás entrar en el gimnasio de Ciudad Cozarón a desafiarla.

Dentro del Auditorio te encontrarás con mamá y con Telma, la chica que viste al entrar en la ciudad. En agradecimiento a la ayuda que le prestaste, Telma te dará Purpurina [3], un accesorio que te ayudará en los Concursos Pokémon que se disputan en este edificio. Antes de irte del Auditorio, deberías entrenarte participando en algún concurso.

Para que tus Pokémon tengan más opciones en los concursos, deberías alimentarles con Pokochos. Los Pokochos son una especie de dulces hechos a base de bayas que mejoran las cualidades de los Pokémon, pero antes de ponerte a cocinarlos ve al Club de fans de Pokémon y habla con su presidente para conseguir una Pokochera. Con la Pokochera en tu poder, ya puedes ir a la Pokochería y cocinar unos cuantos Pokochos [4].

Tras cocinar Pokochos, puedes ir al norte de la ciudad y echar un vistazo a la Plaza Amistad. Si quieres entrar, te informarán que necesitas que en tu equipo haya alguno de estos Pokémon: Pikachu, Clefairy, Psyduck, Pachirisu, Happiny, Buneary, Drifloon. Si no tienes ninguno, puedes ir a la Ruta 208 y buscar por la hierba a un Psyduck. Cuando pasees por la Plaza Amistad [5] recuerda buscar dentro las ruinas que hay al norte. Si lo haces, hallarás una Mon. Amuleto, un objeto que te hará ganar mucho dinerito.

Tu próximo destino está al sureste, en la Ruta 209. Antes de llegar a la salida, verás de nuevo a tu colega dispuesto a disputar otro combate Pokémon. Esta vez el equipo al que te enfrentarás dependerá de tu Pokémon de inicio, aunque todos sus miembros estarán entorno al nivel 20. Cuando le venzas, verás que tu amigo pone rumbo a Ciudad Rocavelo. [6].

Muy cerca de la salida a la Ruta 209, te encontrarás con un hombre que te dará un huevo de Pokémon (para recibirlo debes hacer un hueco en tu equipo). Si lo incorporas en tu equipo, tarde o temprano eclosionará y tendrás un flamante Happiny.



PACHIRISU: Pokémon Ardilla de tipo Eléctrico. Tiene la habilidad Coger y parte con el ataque Trueno así que... ¡ojito con él!.

2 — ¿Que cómo lo sé? Pues verás, yo soy Fantina.









4 RUTA 209 Y PUEBLO SOSIEGO

OBJETOS: • Ruta 209: **MIEL, CAÑA BUENA, BAYA ZANAMA, BAYA ATANIA, PRECISIÓN X, BAYA FRAMBU** (Golpe Roca), **CALCIO** • Torre Perdida: **PIEDRA OVAL, REVIVIR, MT27** (Retroceso), **MO04** (Fuerza), **AMULETO** • Pueblo Sosiego: **BAYA CAQUIC, BATA LATANO** (2), **BAYA HIGOG. HISTORIAL (FUNCIÓN POKÉ-RELOJ), INDIC. GUARDERÍA** (función Poké-reloj) • Ruinas Sosiego: **PEPITA, CARAMELORARO, INCIE. RARO, TABLA MENTAL.**

¡HAZTE CON TODOS!: • Ruta 209: **BIBAREL** (Normal/Agua), **BONSLY** ((solo en Perla, Roca), **CHANSEY** (Normal), **GASTLY** (Fantasma/Veneno), **MIME JR.** (sólo en Diamante, Psíquico), **STARAVIA** ((Normal/Volador), **STARLY** (Normal/Volador), **ZUBAT** (Volador/Veneno) • Torre Perdida: **GASTLY** (Fantasma), **GOLBAT** (Veneno/Volador), **MISDREAVUS** ((sólo en Diamante, Fantasma), **MURKROW** (sólo en Diamante, Siniestro/Volador), **ZUBAT** (Veneno/Volador) • Ruinas Sosiego: **UNOWN** (Psíquico).

La Ruta 209 es muy interesante tanto por los Pokémon que puedes capturar como por los objetos por conseguir. Al inicio fíjate en un pescador que hay junto al río. Si hablas con él, recibirás la Caña Buena [1].

Más adelante, verás una torre llamada Torre Perdida [2]. Si entras y te abres paso combatiendo hasta el último piso, conseguirás la MO Fuerza [3]. Recuerda que para utilizarla fuera de un combate necesitarás la medalla del siguiente gimnasio.

Sigue tu camino por la Ruta 209 y acabarás llegando a Pueblo Sosiego. Por la calle principal del pueblo pasea un hombre que te entregará Historial [4], una función del Poké-Reloj que te permitirá saber cuáles han sido los últimos Pokémon capturados.

Sin duda, el edificio más importante de Pueblo Sosiego es la Guardería Pokémon [5]. En este lugar podrás dejar a tus Pokémon para que suban de nivel y pongan Huevos de los que saldrán nuevos Pokémon. Si entras, dejas a uno de tus Pokémon a la encargada, sales y vuelves a entrar, verás a un señor con gafas te de dará Indicador Guardería [6], una función del Poké-Reloj que te permitirá conocer el estado de los Pokémon en la Guardería.

En la parte derecha del pueblo hay dos casas. Pues bien, en la de más abajo podrás conseguir la Caja Sellos [7], un objeto que te permitirá (cuando tengas sellos) personalizar tus Poké Ball. A la derecha de esta casa verás las Ruinas Sosiego. Dentro de ellas encontrarás a los Unown [8] y unos cuantos objetos muy interesantes. Tras investigar los misterios de las Ruinas Sosiego, vuelve al pueblo, pon rumbo norte y sal a la Ruta 210.

3
Para usar la MO Fuerza tienes que...







MIME JR: Este Pokémon tipo Psíquico puede rápidamente el movimiento de cualquier cosa.











5 RUTAS 210 y 215

OBJETOS: • Ruta 210: BAYA PERASI, (2), BAYA FRAMBU, BAYA PINIA, MT51 (Respiro) SUPERBALL, LECHE MU-MU • Ruta 215: ÉTER, MT66 (Vendetta), TABLA FUERTE, BAYA MELOC (2), BAYA ORAM (2), PROTEC. ESP., MT34 (Onda Voltio), CURA TOTAL, BAYA ANGO, BAYA WIKI.

¡HAZTE CON TODOS!: • Ruta 210: BONSLY (sólo en Perla, Roca), CHANSEY (Normal), GEODUDE (Roca/Tierra), KRICKETUNE (Bicho), MIME JR. (sólo en Diamante, Psíquico), PONYTA (Fuego). • Ruta 215: ABRA (Psíquico), GEODUDE (Roca/Tierra), KADABRA (Psíquico), KRICKETUNE (Bicho), PONYTA (Fuego).

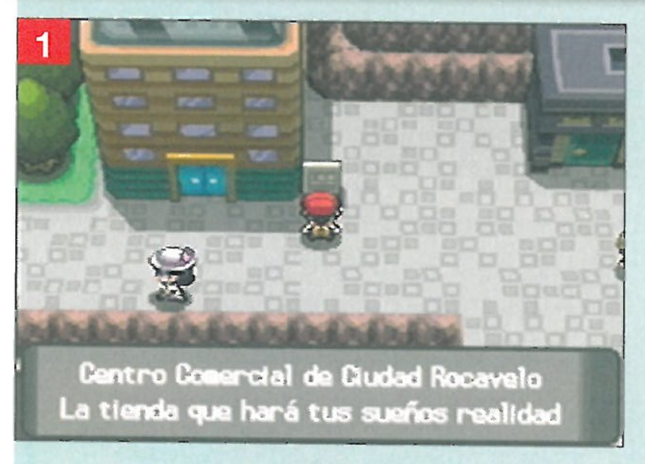
En el cruce de las Ruta 210 con la 215 hay dos cosas interesantes que no debes perderte. La primera es el grupo de Psyduck que bloquean el camino hacia el norte [1] (fíjate en ellos porque más tarde tendrás que volver a aliviarles su jaqueca). La otra es el Café Rodeo, un lugar en el que puedes descansar, combatir y comprar Leche Mu-mu [2]. Cuando estes allí, no olvides comprar unas cuantas botellas. Esta leche puede restaurar 100 PS y encima es barata.

Al este del Café Rodeo comienza la Ruta 215. Adéntrate y avanza por ella rumbo hacia el este.

Es recomendable que vayas bien preparado porque vas a tener que disputar unos cuantos combates [3]. Al final de la ruta, habrás llegado a Ciudad Rocavelo [4].







6 CIUDAD ROCAVELO: La tercera medalla

OBJETOS: • Ciudad Rocavelo: CONTADOR (función Poké-reloj), MT63 (Embargo), MONEDERO, MÁS PP, MEDALLA ADOQUÍN, MT60 (Puño Drenaje).

Nada más entrar en Rocavelo dirigete al Centro Pokémon a sanar a tu equipo. Cuando salgas, fíjate en el edifico que hay un poco más arriba a la izquierda. Se trata del Centro Comercial [1], un lugar en el que podrás comprar montones de objetos diferentes para tus Pokémon. Además, en la primera planta te regalarán Contador, una nueva función del Poké-reloj [2].

Ahora vamos a explorar la ciudad. Fíjate que al norte está el Almacén Galaxia y el Edificio Galaxia. Al sur hay un Casino, pero antes de entrar a jugar debes visitar las dos casas que hay a su izquierda. Junto a la puerta de la casa que hay más a la izquierda un hombre te dará la MT63 (Embargo) [3]. Dentro, verás que dan masajes gratis a tus Pokémon [4] y que regalan objetos para ponerles guapos. Ahora ve a la casa de la derecha y habla con el payaso que verás dentro. Te dará un Monedero con el que podrás ir al Casino [5] y gastarte un dinerito en las tragaperras. Si tienes suerte, podrás ganar un montón

LÍDER DE GIMNASIO

Brega

El equipo de Brega lo forman un Meditite (Psíquico/Lucha) de nivel 27, un Machoke (Lucha) de nivel 27 y un Lucario (Lucha/Acero) de nivel 30. Contra Medite son muy efectivos los ataques de tipo Volador o Fantasma. Para tumbar a Machoke puedes usar ataques de tipo Volador o Psíquico. Contra Lucario debes tener en cuenta que sus debilidades por ser del tipo Lucha quedan compensadas por pertenecer al tipo Acero. Sin embargo, esto mismo le convierte en muy vulnerable a los ataques de tipo Fuego o Tierra. La recompensa por derrotar a Brega es la Medalla Adoquín, una medalla con la que podrás usar la MO Vuelo fuera de un combate.

Prepárate para un desafío a manos de... ¡Líder Brega!



fichas que podrás canjear por estupendos regalos.

Ahora, dirígete al gimnasio. Cerca de la entrada te encontrarás con Maya (León), así que salúdala [6]. Dentro del gimnasio, si quieres luchar con la líder Brega, tendrás que resolver un pequeño puzzle. No olvides que en este gimnasio usan Pokémon de tipo Lucha y que este tipo lo pasa muy mal si le atacan con movimientos de tipo Volador o Psíquico. Cuando venzas a Brega tendrás la Medalla Adoquín y la MT60 (Puño Drenaje) [7].



ENTRENADORA: *Si eliges ser una chica, jugarás con una entrenadora con un estilo nuevo y muy "fashion".*









DATE UN GARBEO

El centro comercial y las MTs

Una de las formas de mejorar un Pokémon es enseñarle nuevos ataques usando MTs. En el segundo piso del Centro Comercial de Ciudad Rocavelo puedes comprar un montón de MTs, pero para gastarte el dinero con criterio debes conocer sus características. Aquí las tienes:



MT	Nombre	Tipo	Potencia	Precisón	Descripción
MT16					
MT17	Protección	Normal	-	-	Ayuda a esquivar todos los ataques. Si se usa varias veces seguidas, aumentan las probabilidades de que falle.
MT20	Velo Sagrado	Normal	-	-	Un escudo que protege de problemas de estado como el sueño, la parálisis, el envenenamiento y las quemaduras.
MT33	Reflejo	Psíquico	-	-	Impresionante pared de luz que reduce el daño de los ataques físicos durante cinco turnos.
MT54	Falsotortazo	Normal	40	100	Ataque controlado que impide que el enemigo se debilite; respeta un PS.
MT70	Destello	Normal	-	100	Lanza una luz cegadora que reduce la precisión del enemigo. También puede usarse para iluminar cuevas.
MT83	Don Natural	Normal	-	100	Quien lo usa extrae energía de la baya que lleva para atacar. Esta determina el tipo la potencia del ataque.

MT	Nombre	Tipo	Potencia	Precisón	Descripción
MT38	Llamarada	Fuego	120	85	Ataca al rival con una intensa ráfaga de fuego abrsador que puede causarle quemaduras.
MT25	Trueno	Eléctrico	120	70	Ataca con un terrible rayo que puede paralizar al rival.
MT14	Ventisca	Hielo	120	70	Invoca una tormenta de viento y nieve que envuelve al enemigo y puede llegar a congelarlo.
MT22	Rayo Solar	Planta	120	100	Ataque de dos turnos. En el primer turno se concentra la luz y en el segundo, se canaliza en un rayo para atacar.
MT52	Onda Certera	Lucha	120	70	Quien lo usa ataca con toda su energía. También puede bajar la Defensa Esp. del enemigo si lo alcanza.
MT15	Hiperrayo	Normal	150	90	Ataca al rival con un potente rayo, pero quien lo usa debe descansar en el siguiente turno para reponer la energía.

¡A POR LA MEDALLA CIÉNAGA!

1 RUTA 212

OBJETOS: • Almacén Galaxia: **IMO02** (Vuelo), **MO01** (Corte). • Ruta 212: **BAYA PERASI, BAYA ZIDRA, MT11** (Día Soleado), **ANTÍDOTO, MT62** (Viento Plata), **MT06** (Tóxico), **BAYA MELOC, BAYA PINIA** (tres), **ESPECIAL X, ZINC, REVIVIR** • Mansión Pokémon: **SUPERBALL, CAMP, ALIVIO, MT87** (Contoneo).

¡HAZTE CON TODOS!: • Ruta 212: **BIBAREL** (Normal/Agua), **BUDEW** (Planta/Veneno), **KRICKETUNE** (Bicho), **STARLY** (Normal/Volador), **STARAVIA** (Normal/Volador), **WOOPER** (Agua). • Mansión Pokémon (Jardín Trofeo): **KRICKETUNE** (Bicho), **STARLY** (Normal/Volador), **PICHU** (Eléctrico), **PIKACHU** (Eléctrico), **ROSELIA** (Planta/Veneno).

Cuando salgas del gimnasio de Ciudad Rocavelo te encontrarás con Maya (o León). Los del Equipo Galaxia le han robado la Pokédex , así que tendrás que echarle una manita para recuperarla. Ve al norte de la ciudad y lucha, junto con Maya (o León), contra los malvados que protegen el Almacén Galaxia [1]. Cuando los venzas, entra en el almacén y recoge la MO02 o Vuelo. Si enseñas esta MO a un Pokémon volador, podrás volar a toda velocidad a cualquier ciudad que hayas visitado.

Vuela a Ciudad Corazón, pon rumbo sur y sal a la Ruta 212. Camina hacia el sur y fíjate en el edificio que queda a tu derecha. Se trata de la Mansión Pokémon y aunque más tarde volveremos por aquí, si echas un vistazo podrás hacerte con unos cuantos objetos, capturar nuevos Pokémon y saludar al Sr. Fortuny, el dueño de la mansión.

Continúa tu camino rumbo al sur y llegarás a una zona en la que llueve un montón. En esta zona pon rumbo este y recuerda que puedes usar la Bici para pasar por los troncos que hay entre montículos [2]. Si lo haces, conseguirás algunos objetos muy interesantes.

No muy lejos del final de la ruta, encontrarás una casa en la hay unos objetos de colores llamados partes. Si encuentras diez del mismo color, en esta casa te las cambiarán por Máquinas Técnicas. Continúa tu camino rumbo este.









2 CIUDAD PRADERA

OBJETOS: • Ciudad Pradera: **BAYA** (aleatoria), **BAYA CAQUIC** (2), **BAYA LATANO** (3), **MÁSCARA PIPLUP, MO05** (Despejar), **MEDALLA CIÉNAGA, MT55** (Salmuera)

¡HAZTE CON TODOS!: • Gran Pantano (sin Pokédex Nacional): **PSYDUCK** (Agua), **GOLDUCK** (Agua), **HOOTHOOT** (Noche, Normal/Volador), **NOCTOWL** (Noche, Normal/Volador), **MARILL** (Agua), **WOOPER** (Agua/Tierra), **QUAGSIRE** (Agua/Tierra), **AZURILL** (Normal), **ROSELIA** (Planta/Veneno), **BARBOACH** (Agua/Tierra), **WHISCASH** (Agua/Tierra), **STARAVIA** (Normal/Volador), **BIDOOF** (Normal), **BIBAREL** (Normal/Agua), **BUDEW** (Planta/Veneno), **SKORUPI** (Veneno/Bicho), **DRAPION** (Veneno/Siniestro), **CROAGUNK** (Veneno/Lucha), **TOXICROAK** (Veneno/Lucha), **CARNIVIRE** (Planta).

Nada más llegar a Ciudad Pradera verás una casa. Entra y habla con la chica para conseguir una baya [1].

En la casa que hay junto al lago vive el Tutor de Movimientos. Para que te preste sus servicios debes entregarle Escama Corazón.

Al norte de Ciudad Pradera encontrarás el Gran Pantano, donde podrás hacer un safari y capturar especies exclusivas. En la planta superior del edificio de entrada hallarás un observatorio. Si subes y usas los prismáticos panorámicos [2], sabrás los Pokémon que puedes capturar.

En cuanto empiece el safari fíjate en el chaval que hay a la derecha. Tienes que hablar con él para obtener la MO05 o Despejar, más adelante la necesitarás.

Ahora toca ir al gimnasio a enfrentarse a Mananti. Para llegar, resuelve un divertido puzzle. Cuando le venzas, conseguirás la Medalla Ciénaga.

LÍDER DE GIMNASIO

Mananti

El equipo de Mananti está formado por un Gyarados (Agua/Volador) de nivel 27, un Quagsire (Tierra/Agua) de nivel 27 y un Floatzel (Agua) de nivel 30. Vencer a Gyarados puede resultarte complicado, pero si tienes un Luxio por encima del nivel 20 y usas el ataque Eléctrico Chispa, lo dejarás seco en un periquete. Contra Quagsire los ataques Eléctricos no funcionan, pero los de tipo Planta le dejan hecho polvo. Contra Floatzel te servirán tanto los ataques Eléctricos como los de tipo Planta. La recompensa por derrotar a Mananti es la Medalla Ciénaga, una medalla con la que podrás usar la MO Despejar fuera de un combate.

Prepárate para un desafío a manos de... ¡Líder Mananti!

¡A POR LA MEDALLA RELIQUIA!

1 RUTA 207, MONTE CORONA Y RUTA 208

OBJETOS: • Ruta 213: BAYA GUAYA, BAYA SAFRE (2), BAYA PABAYA, MT40 (Golpe Aéreo), CINTA HUELLA, PARTE ROJA, MT92 (Espacio Raro), MÁS PP, ANTIPARALIZ, POC. SECRETA. • Ruta 214: RAÍZ GRANDE, MÁX. POCIÓN, DEF. ESP. X, BAYA ZREZA, BAYA BAYA ZIDRA, BAYA ATANIA, BAYA GRANA, MT28 (Excavar). • Ruta 210: TALISMÁN, SUPERREPEL, HIPERPOCIÓN, ULTRABALL, MT30 (Bola Sombra), BOLA HUMO, BAYA ZIDRA, BAYA ATANIA, BAYA WIKI, BAYA GUAYA.

¡HAZTE CON TODOS!: • Ruta 213: BUIZEL (Agua), FLOATZEL (Agua), SELLOS (Agua). • Ruta 214: GEODUDE (Roca/Tierra), GIRAFARIG (Normal/Psíquico), KRICKETUNE (Bicho), PONYTA (Fuego), FUEGO (Roca, solo en Perla). • Ruta 210 (parte norte): BIBAREL (Normal/Agua), HOOTHOOT (Noche, Normal/Volador), MACHOP (Lucha), MACHOKE (Lucha), MEDITITE (Lucha/Psíquico), PSYDUCK (Agua), NOCTOWL (Noche, Normal/Volador).

Cuando salgas del gimnasio de Ciudad Pradera ve al norte de la ciudad y habla con el miembro del Equipo Galaxia que hay junto a la entrada al Gran Pantano. Te darás cuenta que trama algo raro, pero lo más sospechoso es que sale corriendo sin combatir, así que más vale que le sigas.

Justo antes de llegar a la salida de la ciudad, volverás a ver al Recluta Galaxia que estás persiguiendo. Habla con él y volverás a ver que sale corriendo [1]. Justo cuando intentes salir tras él, aparecerá tu amigo del alma para retarte a otro combate Pokémon [2]. Su equipo Pokémon estará entre los niveles 25 y 28 y estará formado por especies que dependerán de tu Pokémon de inicio.

Tras vencer a tu colega, continúa con la persecución del Recluta Galaxia, así que sal de la ciudad y adéntrate en la Ruta 213. Pronto llegarás a una playa en la que encontrarás la casa del Dr. Pisada. Habla con él y sabrás lo que piensan tus Pokémon sobre tu forma de entrenarles.

Camina rumbo este y volverás a ver al Recluta Galaxia junto a la orilla del mar [3]. Vuelve a hablar con él y verás que vuelve a huir, así que continúa con la persecución.

Pronto llegarás al Hotel Gran Lago. Entra y avanza hasta que veas el Restaurante Cinco Tenedores. Dentro, puedes disputar unos cuantos combates dos contra dos que te vendrán muy bien para que tu equipo gane experiencia. Cuando salgas gira a la derecha y volverás a ver al Recluta Galaxia [4]. Si hablas con él, verás que sale huyendo en dirección norte.

Camina en dirección norte y volverás a ver al Recluta Galaxia, pero esta vez tendrás que combatir contra él. Cuando le derrotes, se irá hecho polvo rumbo al norte. Avanza tras él y te encontrarás con Cintia. Habla con ella y te dará una Poción Secreta. Esta poción te permitirá curar el dolor de cabeza de los Psyduck que viste en la Ruta 210.

Como estás muy cerca de la Ruta 214, en vez de ir corriendo a la Ruta 210, sigue caminando rumbo norte y explora la 214. Lo más interesante de esta ruta lo encontrarás muy cerca de Ciudad Rocavelo. Se trata de una cueva llamada Mina Ruinamaníaco. Dentro encontrará la MT28 o Excavar.

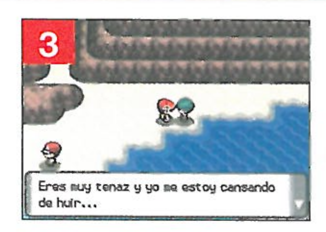
Cuando termine la exploración de la Ruta 214, vuela a Pueblo Sosiego y pon rumbo a la Ruta 210. Cuando llegues al lugar en el que están los Psyduck usa la poción que te dio Cintia y cúrales el dolor de cabeza [5]. Cuando los Psyduck se marchen aparecerá Cintia para pedirte un favor. Quiere que vayas a Pueblo Caelestis y le des a su abuela un Talismán.

Para llegar a Pueblo Caelestis tienes que llegar hasta el final de la Ruta 210, pero si no quieres tener dificultades, necesitas un Pokémon que conozca la MO Despejar.

Caminando por la ruta encontrarás una zona en la que no verás nada por culpa de la niebla. Si usas Despejar, todo volverá a normalidad.

Después, avanza por el único camino posible que veas y de esta forma llegarás a tu próximo destino: Pueblo Caelestis.





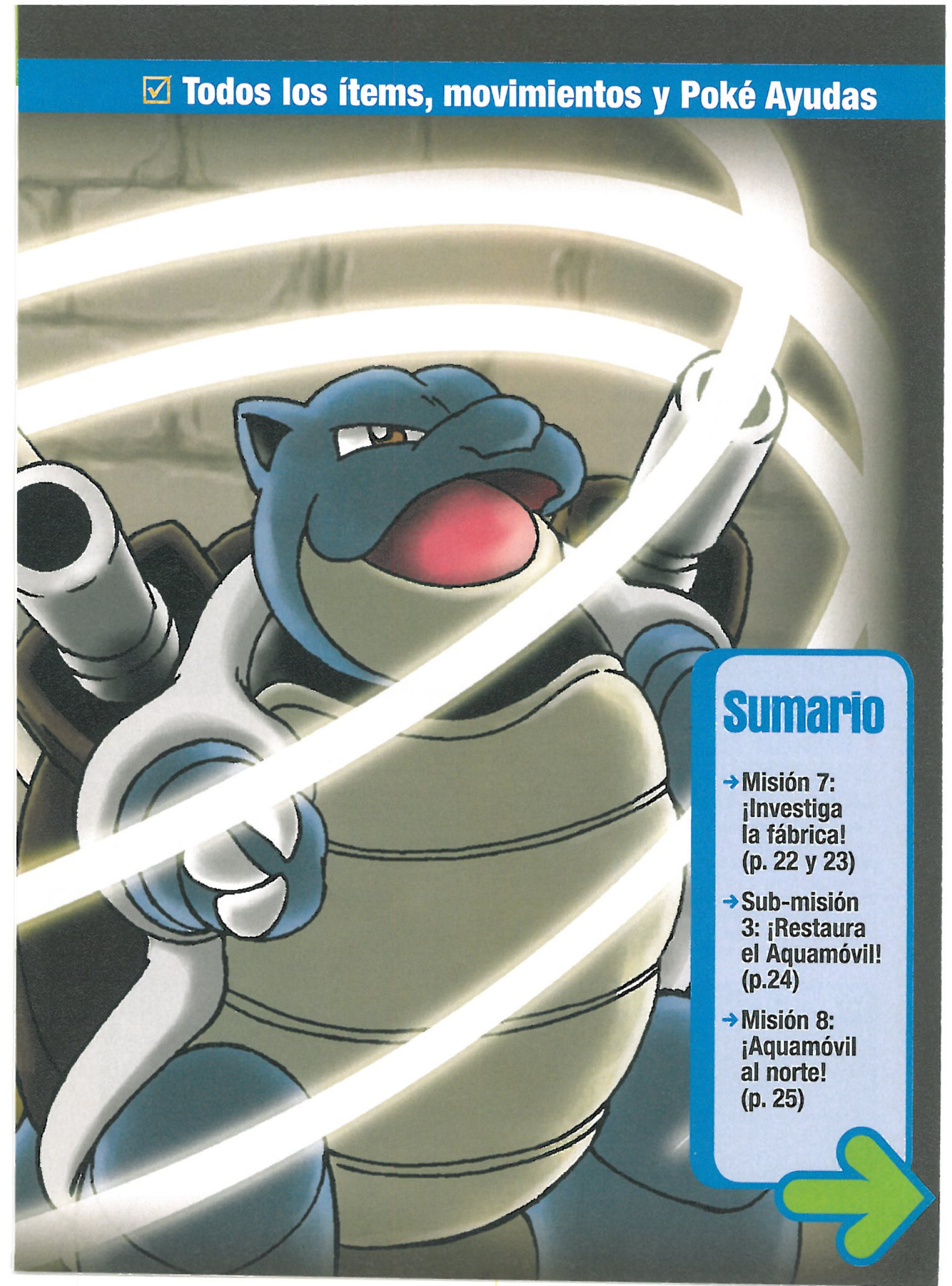






Guía de maestros POKéMON RANGER

En esta entrega desmantelaremos la fábrica de Capturadores del Equipo Go-Rock, nos daremos un paseo por Selva Oliva para recuperar una pieza del Aquamóvil y viajaremos hasta Hiberna con el objetivo de buscar la guarida del Equipo Go-Rock en Sierra Oscura.



Sumario

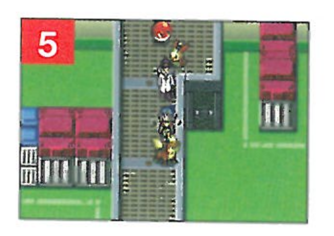
















Misión 7: ¡INVESTIGA LA FÁBRICA!

Regresa a Villaestío y habla con la gente de la base [1]. Cuando intentes salir, recibirás un mensaje urgente del Prof. Gobios requiriendo tu presencia en Otonia. Usa la lanzadera Dragonite y dirígete a Otonia para ver que tienes que hacer.

El Prof. Gobios piensa que los Go-Rock están fabricando Súper Capturadotes en la Fábrica Turnoche, así que toca ir para allá a ver que pasa [2]. Ve al sur y toma la primera calle a la derecha. Antes de entrar, tienes que ir detrás del edificio y hacerte con Voltorb, Makuhia y Meowth.

Dentro de la fábrica, usa a Meowth para que rompa la Valla de Madera [3]. Avanza y llegarás a una habitación en la que verás a un Recluta Go-Rock y una caja [4]. Encárgate de los Voltorb del Recluta y luego, usa a Makuhita para mover la caja. Lánzate por el agujero y hazte con Growlithe [5].

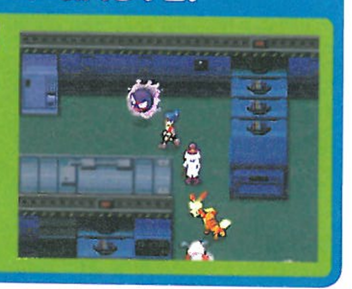
Regresa a la habitación de la caja y ve al oeste. Observa la actuación de los Hermanos Go-Rock y cuando termine, sigue por la pasarela rumbo al oeste. A continuación llegarás a una habitación en la que verás a un Pikachu en una jaula [6]. Abre la siguiente puerta y avanza rumbo norte.

En la siguiente sala verás unos cuantos Mr. Mime [7]. Intenta hacerte con uno de ellos. Cuando lo consigas, sal de la sala por la puerta que verás al oeste.

Cuando salgas te las verás con otro Recluta Go-Rock y sus Mr. Mime [8]. Cuando le venzas, continúa tu camino rumbo al oeste.

CUIDADO CON GASTLY

¡Qué peligro!
Los Gastly pueden llevarse a alguno de los Pokémon de tu equipo, por eso deber tener cuidado con ellos. Sin embargo, si tienes un Gastly en tu equipo, verás que su Poké Ayuda es una de las mejores que existe. Cuando la usas, aparece un fantasma en el centro de la pantalla que inmoviliza al Pokémon objetivo.





Pokémon™ Mundo misterioso

EQUIPO DE RESCATE AZUL

EQUIPO DE RESCATE ROJO

Meowth

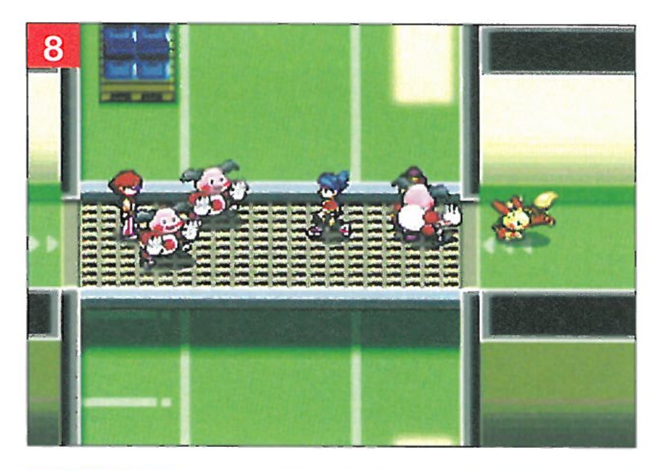
Pokémon™ Mundo misterioso

EQUIPO DE RESCATE AZUL
EQUIPO DE RESCATE ROJO

Machop

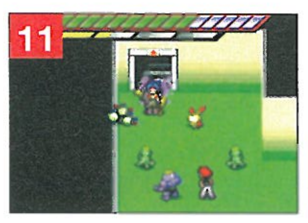
The Pokémon Company

Nintendo
pokemon.nintendo.es

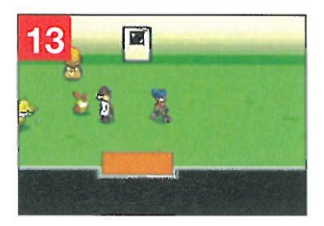














A continuación, entrarás en una sala llena de máquinas. Olvídate de ellas y hazte con Hypno. Después, camina hacia el norte hasta que veas una puerta con unas escaleras [9].

Sube a la azotea. Consigue hacerte con Pinsir, regresa a la habitación en la que viste al Pikachu enjaulado y usa a Pinsir para liberarlo.

Regresa a la sala de las máquinas y ten mucho cuidado con los Gastly. Sal de esta sala por la puerta que hay al sur y avanza por el pasillo hasta que te encuentres con el Comandante Go-Rock [10]. Cuando le venzas, entra en la habitación de al lado y hazte con Houndoom.

Regresa con Houndoom a la sala de las máquinas, ve a las puertas que hay al norte y haz que elimine el obstáculo Chatarra.

Baja por las escaleras [11], derrota a otro Recluta, sigue caminando hacia el sur y enfréntate al Recluta que verás bloqueando la salida [12].

Tras capturar a sus Rattata sal por la puerta y estarás en un pasillo con una Máquina de Guardado [13].

Consejo: Ya sabes que a medida que subes de rango se incrementa el indicador de tu Pokémon acompañante (Plusle o Minun). Cuando aumenta el indicador, más fuerte es la Descarga que puede generar tu acompañante siempre y cuando su energía esté a tope. Recuerda que cuanto más fuerte es una Descarga, más tiempo dura la parálisis del Pokémon objetivo y más círculos podrás trazar sin que te incordie.

Después, dirígete hacia el este y entra por la primera puerta que veas.

Ahora te encontrarás en una habitación en la que hay que resolver un puzzle. Si lo haces bien, podrás hacerte con el Pinsir que hay en la zona izquierda [14] y salir por la puerta que hay al norte.

En la siguiente habitación verás a otro Pikachu enjaulado. La única forma de liberarlo es usando a Pinsir. [15].

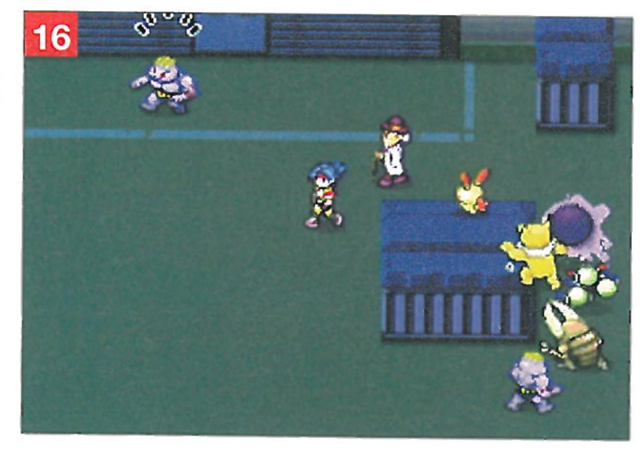
Regresa al pasillo en el que viste la Máquina de Guardado, camina hacia el oeste y entra por la primera puerta que veas. En la siguiente sala debes avanzar hacia el oeste, hacerte con algún Machoke [16] y lueego salir por las escaleras que hay al suroeste.

Avanza por el pasillo hasta que veas una puerta. Allí te encontrarás con el Prof. Gobios que ha metido la pata y ha activado una alarma.

En ese mismo instante, aparecerá un Recluta Go-Rock de alto rango con un Ariados y un Crobat. Tendrás que enfrentarte a él. Cuando le venzas, podrás abrir la puerta, entrar en la habitación y hacerte con Scyther y Ludicolo. Una vez hecho todo esto, vuelve al pasillo, pon rumbo sureste y antes de salir por la siguiente puerta, acuérdate de usar la Máquina de Guardado.

Cuando llegues a la siguiente habitación usa a Scyther para liberar a Raichu. Después, vuelve a la sala en la que viste a los Machoke y tendrás que enfrentarte con















HAZTE CON BAYLEEF



¡Aprovecha la ocasión!

Antes de llegar al lugar en el que encontrarás la pieza de Aquamóvil tienes que escalar dos grupos de ramas. Pues bien, si antes de escalar el segundo grupo caminas rumbo al este, tarde o temprano te acabarás encontrando con el raro Bayleef (tipo Planta). No pierdas la oportunidad y captúralo, este es el único lugar de Floresta en el que lo encontrarás y ya sabes que uno de tus objetivos en este juego es completar el Directorio.

Alberto y su Scizor [17]. Si todavía tienes al Growlithe del principio, usa su Poké Ayuda Fuego y si no, haz que te ayude la burbuja de Ludicolo. ¡Misión cumplida!

Sub-misión 3: ¡RESTAURA EL AQUAMÓVIL!

Cuando regreses a Otonia, serás ascendido a Ranger de Rango 8 lo que te permitirá usar la Poké Ayuda Hielo [18]. Ahora, monta en la lanzadera Dragonite y viaja a Villaestío. Cuando llegues, Carlos te dirá cómo ir a Hiberna, pero el único camino es un túnel que hay bajo el agua del Mar Zafrán. Está claro que para ir a Hiberna necesitas el Aquamóvil que te regaló Carlos. El mecánico de Villaestío ha estado trabajando en su reparación, pero resulta que ha extraviado una de sus piezas en Selva Oliva [19]. Esta misión parece fácil, solo tienes que acompañar al mecánico y encontrar la pieza que perdió. Pero hay un problema, al mecánico le dan pánico los Pokémon del grupo Bicho [20], así que mas vale que evites los Pokémon de este tipo o tendrás que comenzar tu búsqueda desde el principio.

Para llegar hasta la pieza, primero ve al norte [21] y cuando cruces el puente que hay cerca de la Máquina de Guardado, camina rumbo oeste. Llegará un momento en el que solo podrás ir hacia el norte. Cuando vayas en esta dirección encontrarás una Máquina de Guardado. Continúa avanzando y pronto verás la pieza, pero por desgracia, antes de conseguirla tendrás que emplearte a fondo para calmar a unos Magikarp y a un Gyarados a los que ha enfadado el mecánico [22].



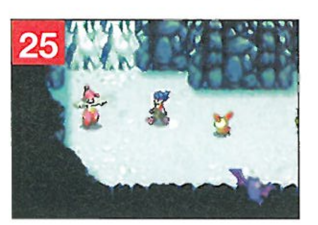
22



23



24



25



26



27



28

Usa Descarga y hazte con los Magikarp uno a uno. Luego, cuando la energía de tu Pokémon acompañante esté a tope, vuelve a usar Descarga y hazte con Gyarados. Tras la captura, regresa a la base a por una nueva misión.

Misión 8: ¡AQUAMÓVIL AL NORTE!

Consejo: En tu periplo por Selva Oliva a la búsqueda de la pieza del Aquamóvil te toparás con unos cuantos Ariados que si te ven, te perseguirán a toda velocidad. Aunque este comportamiento no es exclusivo de los Ariados, su gran velocidad puede darte algún dolor de cabeza porque como te pillen tendrás que volver a empezar. Para evitar que te detecten, lo único que puedes hacer es evitar entrar en su campo visual.

De regreso a Villaestío [23], sal de la base y te volverás a encontrar con el mecánico. El chaval ya ha arreglado el Aquamóvil y lo tiene listo para su botadura. Ve al sur, al muelle central, sube al Aquamóvil y llegarás a la Cueva Helada.

Salva la partida en la Máquina de Guardado que hay cerca de la entrada y adéntrate en la cueva. La primera sala de la cueva es bastante amplia y lo que debes hacer es usar las escaleras [24] para llegar a la puerta que hay al norte. Una vez allí, habla con Chris y sal.

En la siguiente sala, al oeste, hay un Medichamp que necesitarás más delante [25]. Captúralo, ve al este y luego al norte, hasta que veas a Chris vigilando una entrada. En la siguiente sala, parece que un Steelix dormido te querrá impedir el paso [26].

Para quitar de en medio a Steelix tienes que hacerte con un Pokémon de agua. Para ello debes salir de la sala en la que está Chris y entrar en la sala que hay al oeste. Aquí hay un Poliwrath que debes capturar. Además, en la parte norte verás un pedrusco que impide el paso a un Wobbuffet. Usa a Medichamp para romperlo y captura a Wobbuffet [27]. Ahora, ve a por Steelix.

Tras usar el chorro de Poliwrath para despertar a Steelix, sigue a Chris y salva en la Máquina de Guardado [28]. Luego, baja por las escaleras, sal por la única salida que tiene esta sala y te encontrarás con Elena [29]. Ella te contará que el camino a Hiberna esta

BUSCA A RAICHU

¡A recargar!

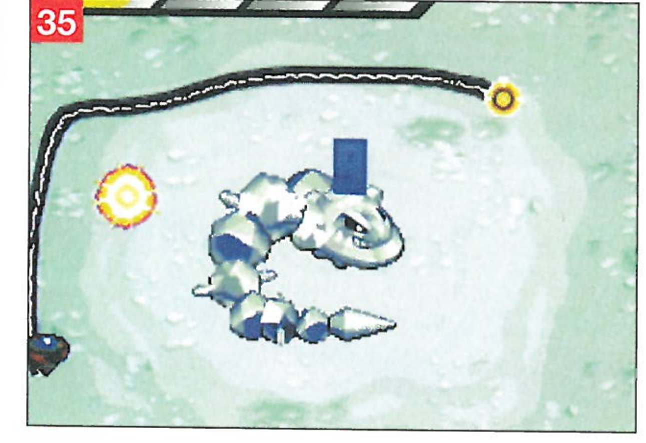
Durante la travesía de la Cueva Helada te encontrarás con algunos Raichu. La ayuda de Raichu te vendrá muy bien en la batalla contra Steelix ya que su poder permite recargar toda la energía del Capturador. Pikachu, Magnemite y Manectric también permiten recargar el Capturador, pero su capacidad es inferior.













bloqueado por una manada de Piloswine que acaban de perder a un Swinub.

Camina hacia el norte y en una zona a la que no puedes llegar verás un Swinub. Sal de esta sala por la puerta norte y en la siguiente sala lánzate por el agujero [30]. Caerás a una sala en la que lo único que puedes hacer es deslizarte hacia el sur [31]. Procura mantenerte en la parte izquierda de la pantalla y evita los agujeros (o tendrás que volver a empezar). Si llegas a la salida que hay abajo a la izquierda, caerás en la zona en la que está Swinub.

Tras capturar a Swinub, ve al lugar en el que están los Piloswine [32]. Cuando vean al Swinub, dejarán el camino libre y de esta forma podrás caminar hacia el norte y salir.

En la siguiente sala hay un Piloswine y un Raichu. Se acerca una captura difícil, por lo que deberías incorporar a Raichu en tu equipo. Sal de esta sala por la puerta de arriba y salva en la Máquina de Guardado que verás en la siguiente [33].

Tras salvar la partida, pon rumbo este. Por el camino te toparás con un Pokémon que será decisivo en la batalla final. Se trata de Sneasel [34], así que hazte con él, regresa a la Máquina de Guardado y salva la partida. Vuelve a caminar rumbo este, después ve al norte y enfréntate a Steelix.

Para capturar a Steelix debes tener en cuenta su gran tamaño y que cualquier contacto dañará tu Capturador. La ayuda de Sneasel permite que la línea del Capturador sea más larga por lo que si la usas cuando Steelix está en el centro de la pantalla y trazas círculos amplios para evitar el contacto, la captura no será muy complicada.

Tras calmar a Steelix, pon rumbo al norte y sal por el único camino posible. Cuando llegues a las plataformas de madera, súbete a ellas, ve hacia el este, luego al norte y acabarás llegando a Hiberna [35]. ¡Misión cumplida!

Consejo: La Poké Ayuda de Sneasel es tipo siniestro y tiene el efecto de doblar la longitud de la Línea de Captura, por eso es ideal para enfrentarse a rivales de gran tamaño como Steelix, aunque la puedes utilizar contra cualquiera. Sin embargo, no olvides que esta Poké Ayuda tiene el problema de reducir la cuarta parte de la energía del Capturador, así que más vale que la uses cuando la energía del Capturador esté a tope.





¡¡CREA TU PROPIO POKéMON!!

¡¡YA TENEMOS GANADORES!!



La selección ha sido muy difícil: hemos recibido más de 10.000 cartas con dibujos de Pokémon super originales. Pero los ganadores solo podían ser 15, así que, aquí tenéis a los Poké-artistas que se llevan una pedazo de Nintendo DS...



¡Récord de participación!

¡¡HAN LLEGADO MÁS DE 10.000 CARTAS!!

¡Gracias a todos!

Casi nos quedamos sin bolsas para almacenar las cartas que nos llegaron a la redacción. ¡Qué invasión!

Mesas invadidas de cartas y nuestro equipo saturado (Vanessa, la jefe de sección, se lo curró a tope).

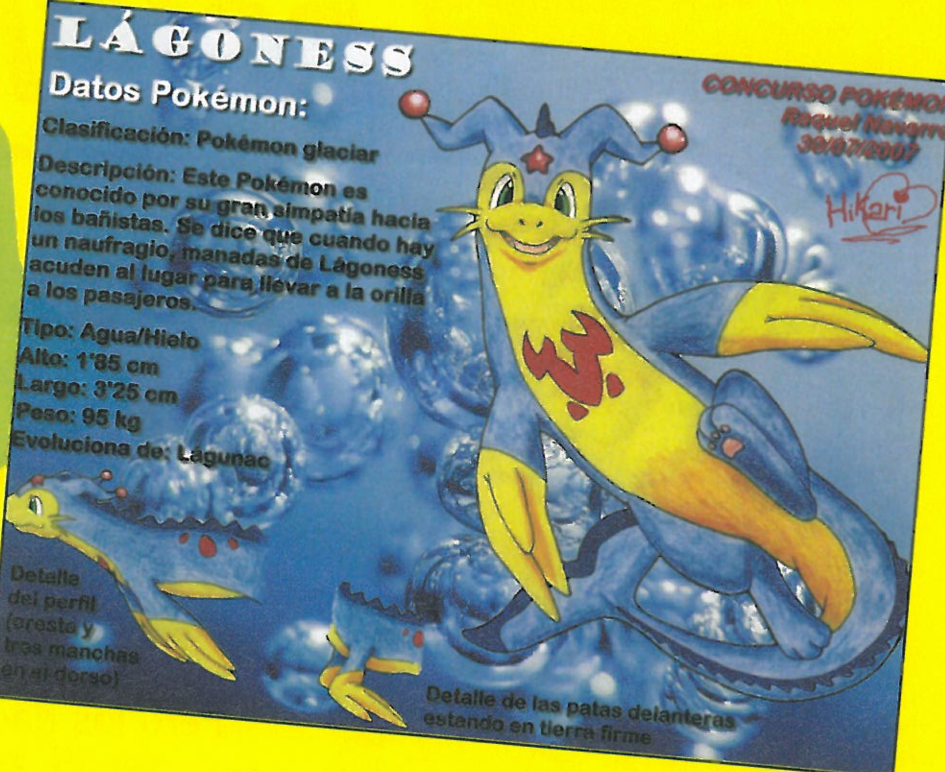
A nuestro "dire" le impresionó la calidad de muchos de los dibujos que llegaron.



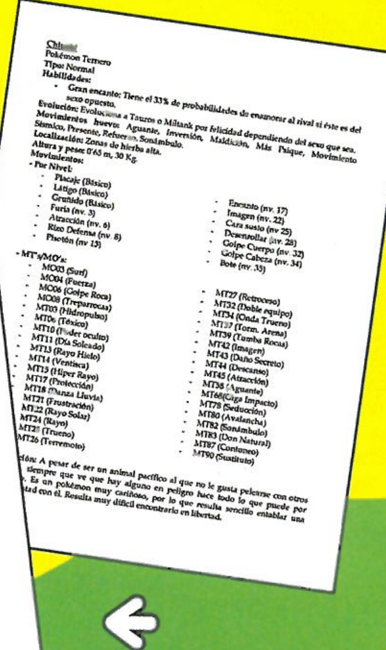
ESTOS SON LOS 15 GANADORES:



Raquel Navarro
Barcelona
Pokémon: Lágoness







Chi
Pokémon Ternero
Tipo: Normal
Habilidades:
- Gran encanto: Tiene el 33% de probabilidades de enamorar al rival si éste es del sexo opuesto.

Evolución: Evoluciona a Tauros o Miltank por felicidad dependiendo del sexo que sea.
Movimientos huevo: Aguante, Inversión, Maldición, Más Psique, Movimiento Sísmico, Presente, Refuerzo, Sonámbulo.
Localización: Zonas de hierba alta.
Altura y peso: 0'65 m, 30 Kg.
Movimientos:
- Por Nivel:
- Placaje (Básico)
- Látigo (Básico)
- Gruñido (Básico)
- Furia (nv. 3)
- Atracción (nv. 6)
- Rizo Defensa (nv. 8)
- Pisotón (nv 13)
- Encanto (nv. 17)
- Imagen (nv. 22)
- Cara susto (nv 25)
- Desenrollar (nv. 28)
- Golpe Cuerpo (nv. 32)
- Golpe Cabeza (nv. 34)
- Bote (nv. 35)

- MT's/MO's:
- MO03 (Surf)
- MO04 (Fuerza)
- MO06 (Golpe Roca)
- MO08 (Treparrocas)
- MT03 (Hidropulso)
- MT06 (Tóxico)
- MT10 (Poder oculto)
- MT11 (Día Soleado)
- MT13 (Rayo Hielo)
- MT14 (Ventisca)
- MT15 (Hiper Rayo)
- MT17 (Protección)
- MT18 (Danza Lluvia)
- MT21 (Frustración)
- MT22 (Rayo Solar)
- MT24 (Rayo)
- MT25 (Trueno)
- MT26 (Terremoto)
- MT27 (Retroceso)
- MT32 (Doble equipo)
- MT34 (Onda Trueno)
- MT37 (Torm. Arena)
- MT39 (Tumba Rocas)
- MT42 (Imagen)
- MT43 (Daño Secreto)
- MT44 (Descanso)
- MT45 (Atracción)
- MT58 (Aguante)
- MT68(Giga Impacto)
- MT78 (Seducción)
- MT80 (Avalancha)
- MT82 (Sonámbulo)
- MT83 (Don Natural)
- MT87 (Contoneo)
- MT90 (Sustituto)

...ción: A pesar de ser un animal pacífico al que no le gusta pelearse con otros ... siempre que ve que hay alguno en peligro hace todo lo que puede por ... Es un pokémon muy cariñoso, por lo que resulta sencillo entablar una ...tad con él. Resulta muy difícil encontrarlo en libertad.



Daniel Nieto
Barcelona
Pokémon: Chiushi



Firecrow

DATOS BÁSICOS

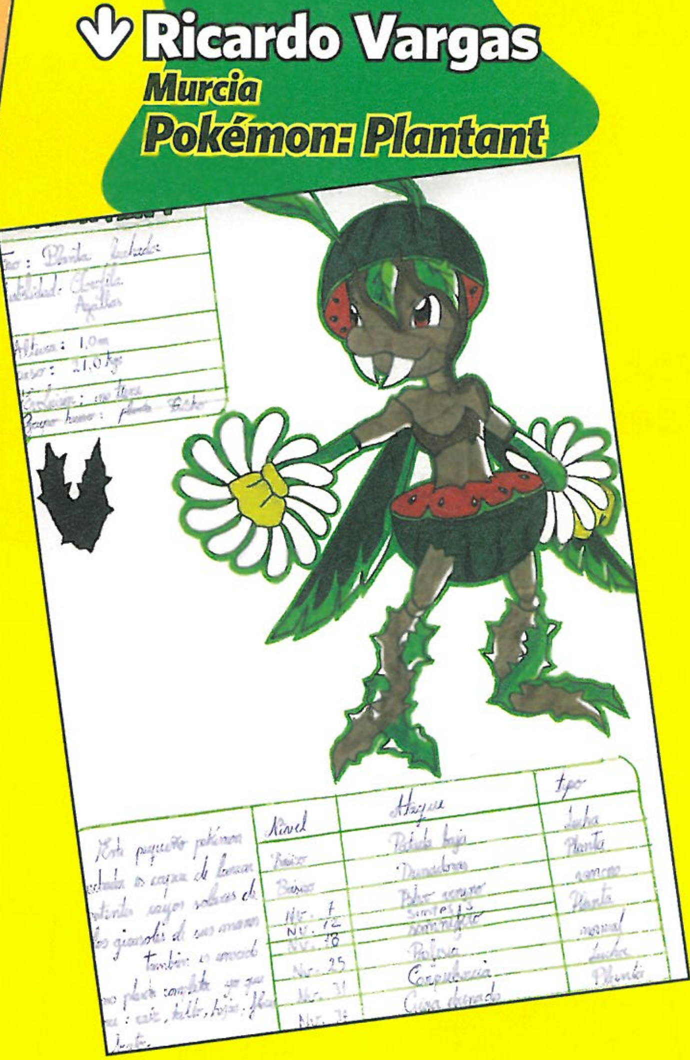
- **Tipo:** fuego/lucha.
- **Altura:** 1'10 m.
- **Peso:** 26 Kg.
- **Evolución:** no tiene.
- **Habilidad:** Espíritu vital (evita quedarse dormido).

Se entrena día y noche sin descanso. Es capaz de derretir rocas con su lanzallamas o partirlas a golpes. Algunos dicen haberlo visto nadar en la lava de los volcanes.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
Básico	Ascuas	Fuego
Básico	Malicioso	Normal
Nv. 7	Foco energía	Normal
Nv. 10	Golpes furia	Normal
Nv. 14	Corpulencia	Lucha
Nv. 19	Puño ígneo	Fuego
Nv. 25	Doble equipo	Normal
Nv. 31	Lanzallamas	Fuego
Nv. 37	Detección	Normal
Nv. 40	Contoneo	Normal
Nv. 49	Giro fuego	Fuego
Nv. 55	Puñodinámico	Lucha
Nv. 59	Llamarada	Fuego
Nv. 63	Perforador	Normal

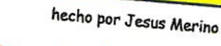
Ricardo Vargas
Murcia
Pokémon: Plantant



Elena Pantoja
Málaga
Pokémon: Firecrow

Stonny











Tipo: Roca
Altura: 35 cm
Peso: 22 Kg

Stonny es un pokémon de tipo normal que se quedo encerrado en una roca al nacer y a crecido con ella.

ataques: placaje, fortaleza, lanzarrocas, golpe cabeza, derribo...

Tipo: Roca y psiquico
Altura: 1,20 cm
Peso: 95 Kg

Milestone es la evolución de Stonny. Tiene muchas rocas que lo rodean el cuello y que usa para atacar.

ataques: placaje, fortaleza, lanzarrocas, golpe cabeza, hipnosis, arañazo, lluvia petrea...

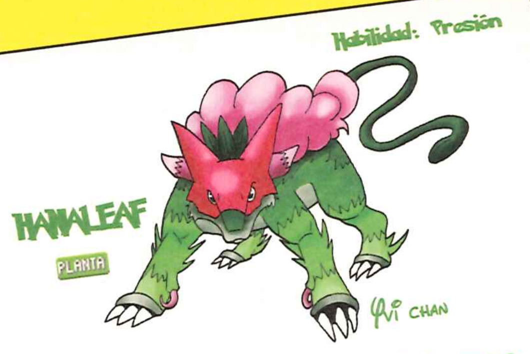
Tipo: Roca y psiquico
Altura: ?
Peso: 300 Kg

Taergstone es la evolución de Milstone. Es un pokémon anciano aplastado por una roca que nunca jamas se mueve.

ataques: fortaleza, lanzarrocas, hipnosis, lluvia petrea, psico onda, premonicion...



Jesús Merino
Madrid
Pokémon: Stonny



Habilidad: Presión

HANALEAF

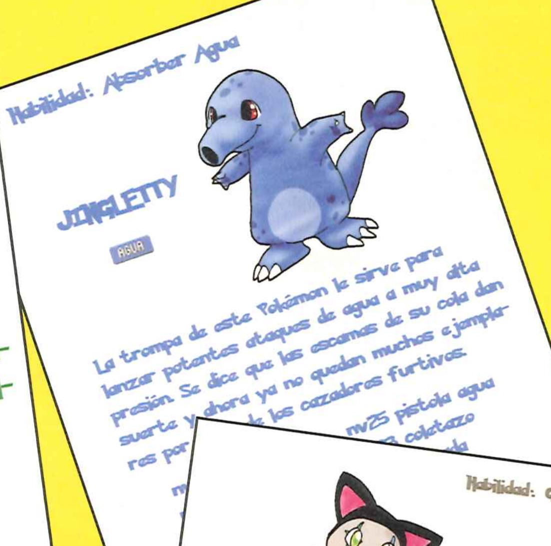
PLANTA

Hanaleaf es el perro legendario del bosque. Sólo pasando por el lado de un bosque quemado o marchito es capaz de reanimarlo y volverlo a la vida.

nv1 mordisco
nv1 malicioso
nv8 látigo cepa
nv15 día soleado
nv22 hoja afilada
nv29 golpe cuerpo
nv36 pantalla luz
nv43 espora
nv50 síntesis
nv57 tormenta hoja
nv64 paranormal
nv71 fogonazo
nv78 paz mental

MAX STATS

Ps 374
Atesp 329
At 219
Defesp 329
Def 299
Vel 269



Habilidad: Absorber Agua

JINGLETTY

AGUA

La trompa de este Pokémon le sirve para lanzar potentes ataques de agua a muy alta presión. Se dice que las escamas de su cola dan suerte y ahora ya no quedan muchos ejemplares por ... de los cazadores furtivos.

nv25 pistola agua
... coletazo



Habilidad: Gran encanto

DEYING

PSIQ. TIERRA

Este travieso Pokémon siempre está maquinando travesuras pero dado su poder a veces resultan peligrosas. Cuando este pequeño pokémon se acerca parece que la tierra se revuelva mientras se oye su delicado cascabel.

nv1 confusión
nv1 descanso
nv1 deseo
nv10 hidropulso
nv15 magnitud
nv22 velo sagrado
nv30 psíquico
nv39 terremoto
nv50 hiper rayo
nv60 masa cósmica
nv70 explosión

MAX STATS

PS 404
Atesp 299
At 407
Defesp 299
Def 299
Vel 299

Yvette Llimargas ↗
Barcelona
Pokémon: Hanaleaf, Jingletty, Deyjing y 8 más

BATTON

DRAGON SINIE.

Pokémon diabólico
Altura: 1,50m.
Peso: 72,50kg.

Habilidad
Intimidación: Reduce el poder del ataque del pokémon.

Descripción
Cuando muchos pokémon son abandonados, un BATTON nace. Su segunda cabeza se alimenta de la maldad del mundo.

Ataques
-Triturar (SINIE)
-Furia dragón (DRG)
-Cola férrea (ACERO)
-Respiro (VOLAD)

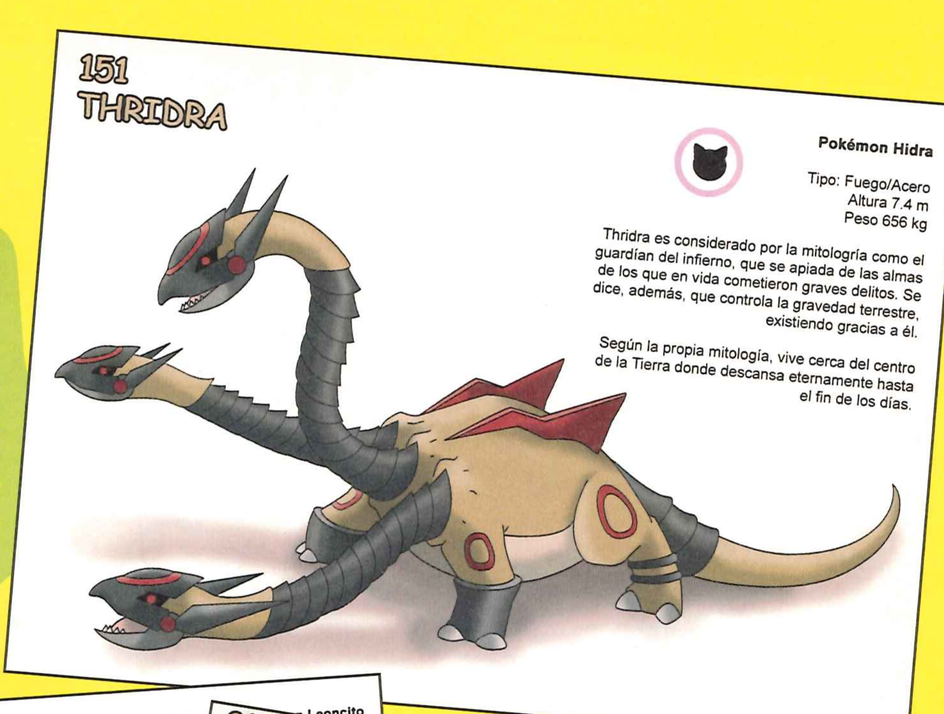
Valores base
PS (90)
Ataque (125)
Defensa (80)
Atq. Esp. (98)
Def. Esp. (80)
Veloc. (137)



← **Alba Muñoz**
Jaén
Pokémon: Batton



Carlos Bellod
Alicante
Pokémon: Thridra, Firion, Korious y 36 más





011
KORIOUS

Pokémon Mal genio

Tipo Normal/Lucha
Altura 1,3 m
Peso 52 kg

Korious es un animal muy agresivo. Los investigadores Pokémon afirman que la tranquilidad de Korelax deshata este comportamiento ya que al hecho de evolucionar este Pokémon lo considera una liberación de su antigua vida.

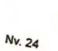
Sigue siendo un animal solitario, aunque en ocasiones se les ha podido ver en pequeños grupos vagando por las afueras de las ciudades, ya que se ven atraídos por la vida humana y algunos incluso buscan comida entre los escombros durante la noche.

Afilan sus uñas cada día, y siempre están dispuestos a combatir.

CADENA EVOLUTIVA:



Nv. 24



HARVESTO!

- Pokémon Granjero -

Este pokémon acostumbra a cultivar su propio alimento. Siempre transporta un misterioso ayudante en su regadera, aunque una vez en batalla es difícil saber quien es el jefe y quien el subordinado. Le encanta dormir la siesta en su mecedora.

ATAQUES:

- Chorro a presión (Agua)
- Cosecha (tierra)
- Pereza (normal)
- Ataque regadera (agua)

TIPO:

Tierra / agua



ALTURA: 1,18 m

PESO: 53 kg



Francisco Romo
Barcelona
Pokémon: Harvesto



Rafael Granados

Madrid

Pokémon: Samley, Samuo y Samurian







SINIESTRO

SAMLEY

ALT: 0,5M PESO: 0,7 KG

Se hace pasar por un gorro para dormir sobre la cabeza de la gente.

SINIESTRO LUCHA

SAMUO

ALT: 1,0M PESO: 24,0 KG

Su aspecto agresivo infunde temor en el enemigo.

SINIESTRO LUCHA

SAMURIAN

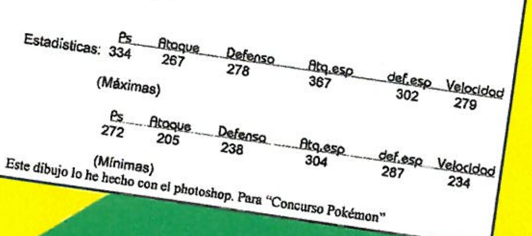
ALT: 1,7M PESO: 96,0 KG

Usa sus grandes bigotes para detectar cualquier presencia a su alrededor.



Polarbear

Altura: 1,5 m
Peso: 56 Kg.
Tipo: Hielo
Clasificación: Pokémon oso de nieve.
% de sexo:50% y 50%
Habilidad: *"Chorro de nieve"*: Cuando sale a luchar crea una tormenta de nieve.
Evoluciona a: Icebear en el nivel 37.
Ataques:
Básico: Arañazo
Básico: Mordisco
Básico: Malicioso
Nivel 13: Nieve Polvo
Nivel 18: Puño Hielo
Nivel 25: Contoneo
Nivel 32: Neblina
Nivel 37: Rayo Hielo
Nivel 45: Ventisca
Nivel 56: Frío Polar
Pertenece al grupo huevo: Monstruo y Tierra.
Descripción: Este pokémon vive en las altas montañas, solo sale en invierno y en las otras estaciones duerme en cuevas húmedas.



Estadísticas:	Ps	Ataque	Defensa	Atq.esp	def.esp	Velocidad
(Máximas)	334	267	278	367	302	279
(Mínimas)	272	205	238	304	287	234

Este dibujo lo he hecho con el photoshop. Para "Concurso Pokémon"

Miguel Ángel Gea

Murcia

Pokémon: Polarbear

Pablo Ródenas

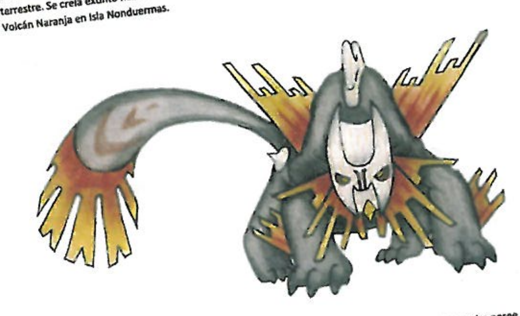
Murcia

Pokémon: Squadfire y Watinfern



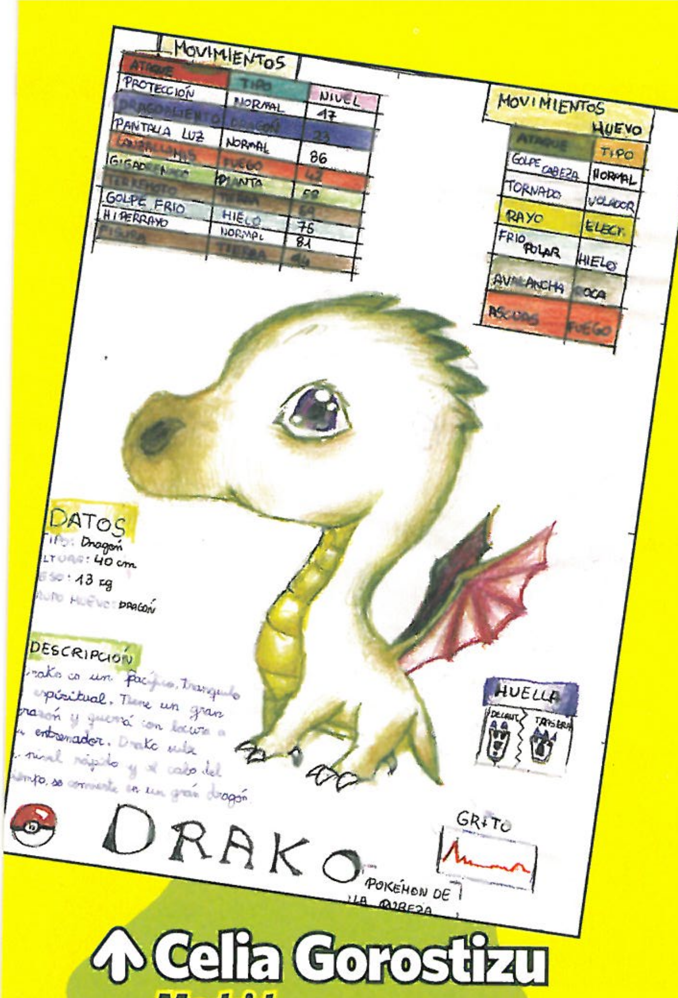
SQUADFIRE

Este Pokemon del tipo Salamandra, fue uno de los primeros en adaptarse del medio acuático al terrestre. Se creía extinto hasta hace unos 20 años cuando reaparecieron junto con la activación del Volcán Naranja en Isla Nonduermas.



WATINFERN

Al igual que el Magma del Volcán choca con el Agua del Mar, este Pokemon del tipo Salamandra posee un gran poder, el cual según los textos antiguos era el equilibrio entre la Destrucción y la Creación, debido a esto eran considerados como Pokemon Sagrados y los lugares donde vivían, Santuarios.



↑ Celia Gorostizu

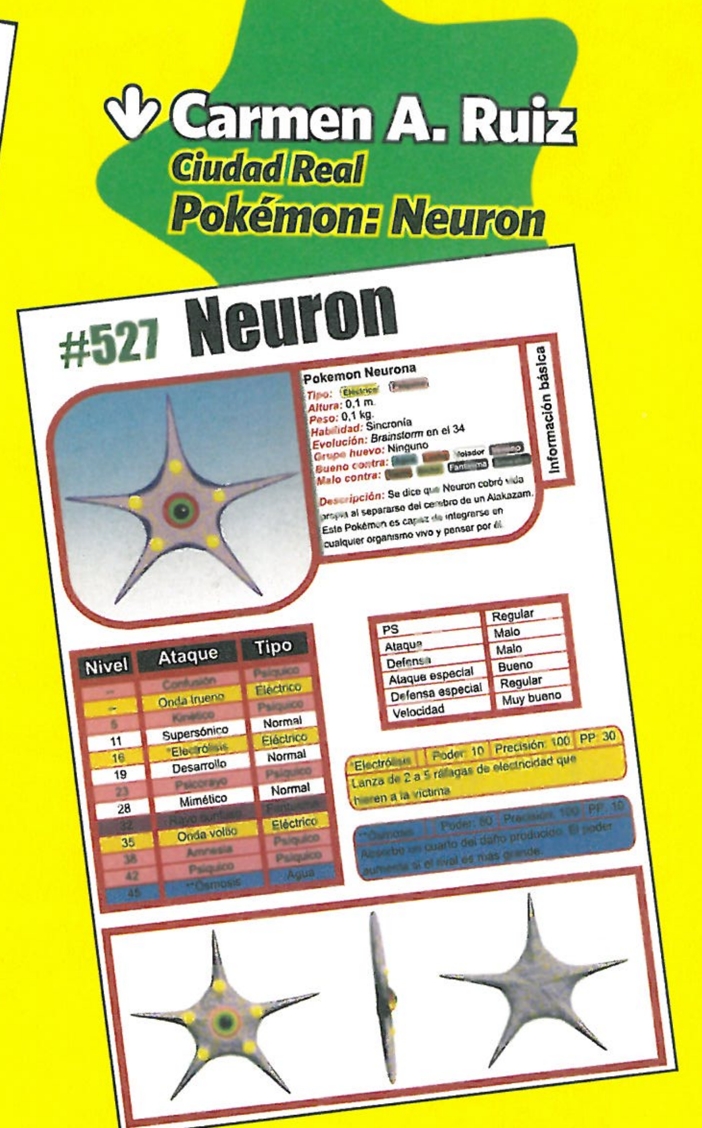
Madrid

Pokémon: Rueditz

↓ Carmen A. Ruiz

Ciudad Real

Pokémon: Neuron



Tipo: [illegible] fuego	Descripción Los Rueditz viven en las carreteras,son muy difíciles de atrapar .Se desplazan muy rápido; solo los maestros Pokemon pueden tener uno. Con su boca lanza llamas muy potentes. Sus ojos están acostumbrados a girar rápidamente y no marearse .	

Rueditz



Descripción

Los Rueditz viven en las carreteras,son muy difíciles de atrapar .Se desplazan muy rápido; solo los maestros Pokemon pueden tener uno.
Con su boca lanza llamas muy potentes.
Sus ojos están acostumbrados a girar rápidamente y no marearse .

NIVEL	ATAQUE	TIPO
Básico	Placaje	Normal
NV5	Derrape	Acero
NV16	Rueda fuego	Fuego
NV21	Giro rapido	Normal
NV36	Lanzallamas	Fuego
NV42	Onda expansiva	Normal
NV51	Pantalla luz	Psíquico
NV59	Pinchazo	Acero
NV65	Atropello	Acero

Tipo: [illegible] fuego
Altura: 60 cm
Peso: 5 kg

Datos básicos

Ataque especial:9
Defensa especial:6
Ataque:7
Defensa:8
PS:10

Bernat Fibla Reverter
10 años
C/Alcalde Sant Martí 24
Alcanar
(Tarragona)

← Bernat Fibla

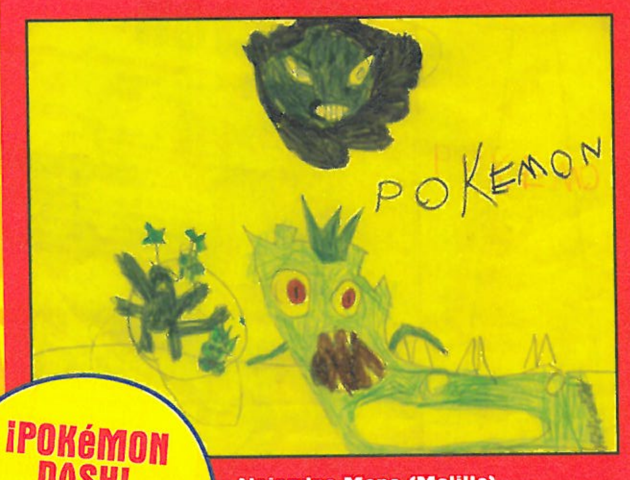
Tarragona

Pokémon: Rueditz



¿Quieres ver tu dibujo publicado? ¿descubrir quién se esconde bajo esa sombra? ¿demostrar cuánto sabes sobre Pokémon? ¿resolver los pasatiempos más divertidos? ¡Pásatelo en grande en tu sección!

Pekestrella



Alejandro Mena (Melilla)
4 años

Jimmy: –¡Mira qué cuadro ha pintado nuestro amigo Alejandro! **Mari:** –¡Ha hecho varios Pokémon chuliísimos! **Oak:** –¡Te llevas un juego para que disfrutes con tus Pokémon favoritos!

¡POKéMON DASH!

¡Este mes, un Pokémon Dash de DS para la Pekestrella, por si se lo perdió!

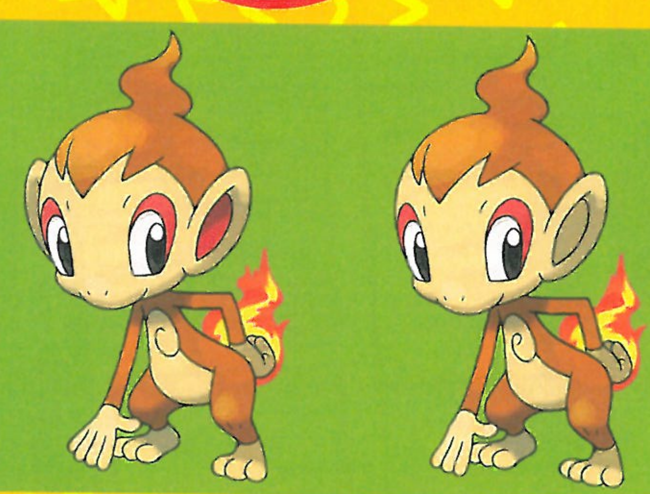


¡Participa y Gana!



¡¡Sorteamos 5 paraguas (o parasoles, como veas) Pokémon, entre los autores de los dibujos publicados!!

Busca las diferencias



Encuentra las **seis diferencias** que hay entre los dos Chimchar (y si no las encuentras, cómete un polo de menta, a ver si estando más fresco...).



Alberto Morales (Ciudad Real)



Oscar García (Orense)

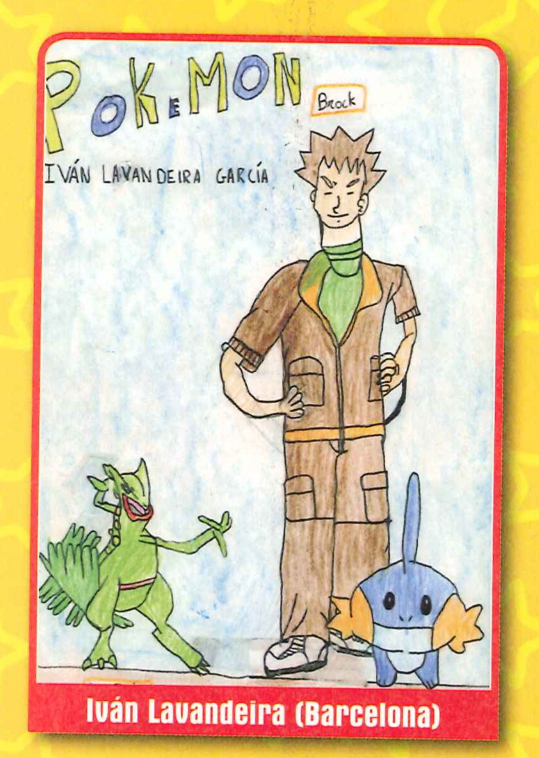
PokéArtista

Marta Pérez (Madrid)

Oak: –¿Has visto qué dibujo? **Mari:** –¡Es una pasada! Está tan bien hecho que se merece el premio de este mes, ¿no crees? **Jimmy:** –Sin duda alguna... ¡un Pokémon Link para ti!

¡UN «POKéMON LINK» DE REGALO PARA EL POKéARTISTA DEL MES!





Iván Lavandeira (Barcelona)



Itziar Linde (Barcelona)

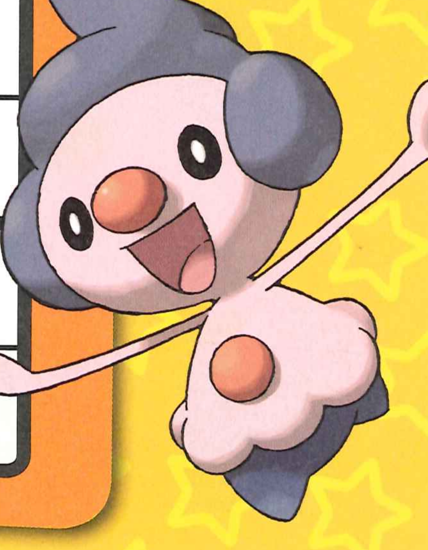


Ian Trueba (Barcelona)

Poké-Sudoku

¿Te sabes bien los números... del 1 al 4? Sí, ¿verdad? Pues rellena los huecos del sudoku. No se pueden repetir números en una misma fila ni columna, y en cada cuadrante deben estar los cuatro números.

	2		3
1		4	2
	4		
	1	2	



LLAMADAS
(¡Heyeyey!)

¡Participa!

¿Te mola dibujar Pokémon?, ¿quizá inventarlos? Ya, hacerte fotos disfrazado de Pokémon, o a lo mejor escribir diálogos entre Oak, Jimmy y Mari. Bueno, pues excepto esto último de los diálogos, que no te los van a publicar estos locuelos, mándanos tu dibujo, foto, comentario, Pokémon inventado, o lo que tú quieras a:

Revista Pokémon
C/Santiago de Compostela, 94
2º Planta
28035 MADRID

Marc Viles (Lérida)

Laia Piquer (Castellón)



Adrián Campos (Valencia)



Andrea Gómez (Toledo)

Soluciones pasatiempos

Poké-Sudoku

4	2	1	3
1	3	4	2
2	4	3	1
3	1	2	4

Diferencias Chimchar

